マイクロキャビン
[Xak II]
[サーク]
©1989/1990 MICRO CABIN
Rising of The Redmoon
MSX2 MSX2+
(要VRAM128K)
MSX turbo R 対応
ディスク版
3.5"2DD•5枚組
MSX MUSIC
対応FM音源
S-RAM
対応

マイクロキャビン

●Produce & Scenario write／加藤 雅史 ●Game Design & Graphic／柳島 秀行
●Graphic／川口洋一郎・青木 文秀 ●Programming／三曽田 明・山田 浩司・永井 勝也
●Sound／新田 忠弘・笹井りゅうじ ●Image Illustration／菊池 通隆

## ニューVRシステム(VR SYSTEM Ver2.0)搭載!

●"リアリティー"コンセプトの壮大なシナリオとイベントの世界

壮大なXakの世界に新たに書き下ろされたシナリオとVRシステムを駆使したイベントの世界。RPG初のフィールドジャンプも実現しました。

●多重スクロールと"VRシステムII"の極限の表現力

VRシステムのバージョンアップにより極限の多重スクロールまでも表現。それを背景に繰り広げられる「XakII」の世界は言うまでもなくリアル。

●シナリオとシステムを盛り上げる豊富なアイテム群

壮大なシナリオにふさわしい豊富なアイテム。攻撃方法も剣だけに留まらず、剣先より発光弾が飛び出すフォースショットを新たに装備。

●リアル・アニメーション・モンスターの登場

モンスターの移動、攻撃パターンのリアリティー。フィールドに登場するモンスターは、攻撃圏内に入ると攻撃体制を取り、絶妙なタイミングで襲いかかる。

■オリジナルポストカード付

標準価格¥8,800(税別)



シリーズ 第1弾! 『Xak』 好評発売中!


株式会社 マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482




マイクロキャビン

Rising of The Redmoon

[サーク]

MSX2 MSX2+
(要VRAM128K)
MSX turbo R 対応

ディスク版 3.5"2DD•5枚組

MSX MUSIC 対応FM音源

S-RAM 対応

Xak II
©1989/1990 MICRO CABIN
TM
Rising of The Redmoon

# Xak II

[サーク]

©1989/1990 MICRO CABIN

もくじ



Rising of The Redmoon

## 1.闇の力

# 【序　章】

暗い闇の宮殿の中。ここは、その最も奥に位置する広間。その中央には、巨大な玉座にその巨体をゆだねる、何者かの姿があった。天井から差し込むわずかな光が、その不気味なシルエットを浮かび上がらせている。身の丈は常人の数倍はあろうか。しかし、その巨体にも関わらず、部屋には、その者の息遣いさえ聞こえず、しんと静まり返っている。

ふいにその玉座の前に別な影が現われる。影は三つ。それは、音一つ立てずに静かに床に伏している。

さらに間もなく、三つの影の前に、こつぜんともう一つ影が現われる。その影は差し込む光の元に少し歩み出ると、その場に静かに伏した。その姿は先の者の巨体とは比べるまでもなく小さく、すっぽりと黒いマントに身を包み、巨体の足元にひざまづいていた。

「手筈は整いましてございます」

黒マントは、静寂の中にりんとした声を響かせた。しかし、先の巨体はなんの反応も示さない。

「されど、一つ問題が……」

黒マントが言いよどむと、玉座のひじかけに置かれた、巨体の左腕のその指の一本が、ぴくりと動く。黒マントは、ためらうが、意を決し言葉を続ける。

「町の中に、あの“白き宝”がございます」

今度は巨体に動きはない。黒マントも静かに身を伏せたまま、指示を待っている。やがて巨体の顔と思われるところに赤い口らしきものが開き、くぐもった不気味な声が、静寂を破る。

「間もなく赤き月が昇る。“地”よ、“黒き宝”は？」

「我が手の内に」

闇の中に伏した影の一つから、低い、どこか“いびつな”声がそれに答えた。

不気味な声がなおも続く。

「“氷”よ、“蒼き石”は？」

「ははっ、おおせの通りに」

“氷”と呼ばれた者の声は、その名の通り冷たい響きを含んでいた。

「……“凪”は？」

「背後の陣にて、指示をお待ちいたしております」

最後に控えた“凪”と呼ばれる者の、静かな自信に満ちた返答が聞こえると、再び闇の中に赤い口らしきものがうごめく。それは、満足げに笑ったようにも見えた。

「まずは、“白き宝”を闇に閉ざせ」

「はっ」

巨体の指示に答える黒マントの声が、広間にこだました。それと同時に黒マントの姿も三つの影もその場から、こつぜんと消え、どこかへ去っていった。

闇の中には、巨体のシルエットだけが残っていた。

「時の必然……曲げて見せようぞ」

ぼそりと不気味な声が、赤い口から漏れ出た。しかしそれきりで、再び広間は静寂に包まれる。やがて、天井から差し込む光もかげり、巨体は無限の闇にのまれる。

その闇は、そのまま世界のすべてをのみこんでしまうかのように、不気味な威圧感を放っていた。

## 2.旅立ち

大陸の西半分を占める大国ウェービス。その北には多くの山がそびえ、山脈を形成し、極北の永久氷壁と広大なボーレスト平原とを隔てていた。フェアレスの町は、その山のひとつ、トレア山のふもとにある小さな町だった。この町は、交易路に位置するわけでもなく、ほとんど自給自足で生活を営んでおり、訪れる旅人も少なく、宿も一軒しかないような、それは小さな町だった。だが、その周囲は高い堅固な壁が物々しく囲っており、さながら城砦都市のような景観を呈していた。戦乱がこの地を覆ったことはかつてなく、それほどの壁を設けなければならぬような理由は、ないはずであった。ただ一度、このウェービスの地を揺るがした３年前のバドゥー襲来を除いては……。

「母さーん！」

フェアレスの町の、まだ人影もまばらな朝の通りを、一人の青年がかけていく。道行く人は、皆けげんな顔で、かけ抜ける青年を振り返る。

「よう！こんなに早くに……」

声をかけようとする者もいたが、青年がまったく気に止めず走り去ってしまったので、言葉を最後まで続けることができなかった。

「まったく、相変わらずだよな。ラトクのやつ」

声をかけた男は微笑みながら、そうつぶやき、走り去る青年の後ろ姿を見送った。

青年の名はラトク・カート。もう19歳になる。彼が３年前に世界を救った英雄であることなど、今の彼からは想像もできない。もちろんその剣の腕はウェービスでも一二を争うほどであり、３年の間に様々な冒険を重ね、その武勇伝を話しだしたら、きりがないほどなのだが……。

「母さーん！オレ、旅に出るよ！」

「なんだい、なんだい、騒々しいね。ほんとにお前って子は……。今度はどうしたんだい？東の悪竜退治かい？それとも、南の盗賊団の噂かい？」

ラトクが駆け込んだのは、町のはずれにある一軒の家。ラトクが母と二人で住む、小さな家だった。母は、息を切らして駆け込んできた息子ラトクを、静かに揺り椅子に揺られ、針仕事をしながら、いつもと変わらぬ落ち着いた様子で迎えた。母は名をサリアという。4年ほど前、夫ドルク・カートが消息不明になっていらい、その目は闇に閉ざされたままであったが、さりげないラトクの優しさと彼の冒険による少なからぬ報酬に支えられ、日々の生活まで暗く沈むことはなく、穏やかに暮らしていた。

「悪竜はこのあいだ捕まえて王様に献上したし、盗賊団は首領を一騎打ちで負かしたから、もう悪事を働くこともないさ。そんなことじゃなくてさ、母さんの目を治せるかもしれないんだよ！」

「おやおや、またその話かい？」

「母さん、今度は確かだって！」

「もう、あきらめているよ。この目のことは……」

「ラトクの言うことは本当ですわ。おばさま」

ラトクの懐から、手のひらに乗るような、それはそれは小さな少女が、ちょこんと顔を出し、話に割り込んだ。

「おや、その声はピクシーじゃないの？」

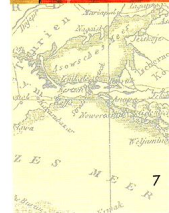
「ごぶさたしてます。おばさま」

サリアはその小さな少女が来ていることを知ると、満面に笑みをたたえ、ここへおいでと手を差しのべた。ラトクは懐からそっと少女を出して、サリアの手の前に差し出した。

「おや、どうしたんだい!?羽がなくなってるじゃないか」

サリアは、少女に優しく触れると驚いたように声を上げた。

「ご心配なさらないで、おばさま。このところ少し精神力が不安定で、長い時間は羽を出していられないんです。私たちの種族には、成長の段階で何度かこういうことがあるんですよ」

「さっきオレの手の上に乗ったとたん、うずくまって動かなくなったのには正直驚いたよ。また、なんか変なものでも拾って食ったんじゃないかってさ」

「なによ！あたしそんなに意地汚くないわよ！」

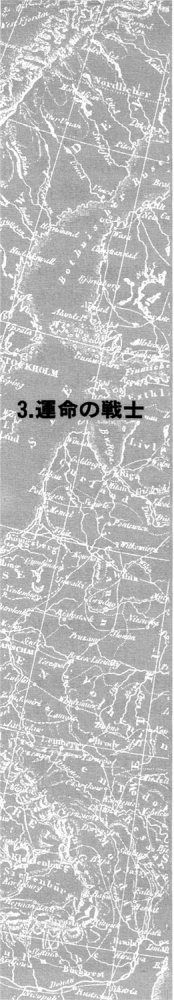
「なに言ってんだよ。このあいだ来たときに花の種を食いすぎて飛べないって、騒いでたくせに」

「あーん、おばさまぁ」

調子に乗って騒ぎたてるラトクに、ピクシーはサリアに泣き付くという切り札を使った。

「なんです、ラトク！レディに対してはもっと優しくしなさいといつも言っているでしょう！ピクシーにお謝りなさい！」

ピクシーはサリアの手の中からラトクをのぞき、あっかんベーをしている。涙の後は露ほども見えない。それを見たラトクは、サリアには見えないだろうと手を振り回して、『ひ・きょ・う・も・の』と声を出さずに口だけを動かし、ピクシーに抗議のそぶりを見せた。

「これ、ラトク！」

「はい、母上。申し訳ありませんでした、ミス・ピクシー」

まるでその様子が見えていたかのようにサリアがきつくたしなめると、不満げではあったが、しかたがないとばかりに丁寧な言葉で謝るラトクであった。だが、その光景には少しもとげとげした様子はなく、むしろ微笑ましい印象さえある。

これが、あの勇者ラトクの日常であった。その武勇伝の数々は、

遠くウェービスの辺境の地にも聞こえていたが、このラトクの姿を見て、噂の張本人だと信じろという方が無理があるかもしれない。バドゥーを倒し、王にナイトの称号を賜った勇者と聞けば、屈強な大男を想像するほうが自然だろう。常人と少しも変わらぬ体型で、まったく偉ぶる様子のない、どこにでもいる戦士志願の青年といった感じのこの青年が、世界を救った勇者だなどと誰が信じようか。実際流れていく噂には尾ひれが付き、またそれを利用した偽者も横行しているのが現実なのである。まあ当の本人はそんなこと気にも止めず、相変わらずの日々をこうして送っているわけであったが…。

## 3.運命の戦士

「ねえ、ラトク。本当のこと、言わなくて良かったの？」

足早に街道を歩くラトクの懐からピクシーが顔を出し、ラトクの顔を見上げて心配そうにそう聞いた。もう、かなり町から離れたのだろう。木々もまばらで殺風景な道には、旅人の姿も見えない。

「うそをついたわけじゃないさ。父さんのことは言わないほうが、母さんを心配させなくて済むだろう」

「そうね、あたしが聞いた話もラトクのお父さんらしい人を見たっていうだけだものね」

「でも、その人の話によれば、かなり父さんの特徴に近いし、その永久氷壁に近い港町バヌワに行けば、目の病によく効く薬が手に入るのは、たしかなんだから、行ってみる価値はあるさ」

「うん」

母サリアに旅に出ることを告げたラトクは、手早く旅支度を整え、すぐに町を出たのだった。もう、日も高い。日差しは穏やかであったが、空には不気味な雲が広がりつつあった。まるで、これからの彼らの旅の行く末を暗示するかのように……。

時は聖歴756年。平和な日々を送っていたウェービスの地に、今再び嵐が起きようとしていた。そして今、旅立った一人の青年は、かつてない戦いの場に挑み、その嵐を鎮めなければならない運命を背負っていたのだが……。青年は、まだ何も知らない。

# 【神話伝説】

## 神々の時代とその終わり

まだ神々が世界を統べていた時代、世界はただ一つであった。そこには様々な種族が栄え、神々の絶大な力と尊大な包容力の下に平和な日々を送っていた。彼ら神々の力は、「平安」「希望」「慈愛」などを志向する聖なる力であり、何者もその力を妨げることはできなかった。

しかし、その繁栄にも限りはあったのか、神々のあの絶大な力は徐々に弱まり、それに代わって別の邪悪な力を持つ種族が、勢力を延ばしてきた。妖魔である。

妖魔は神々とは違い、「恐怖」や「絶望」「怨恨」を志向する邪悪な力を用い、「世界」を「歴史」を、そして「運命」を手にしようとしていた。

妖魔の進出は神々の力の衰退に拍車を駆けることになり、世界の終わりは近いかに見えた。だが、神々は最後の力を振り絞り妖魔を退け、更に二度とこのようなことのないように世界を３つに分けた。それが

「人間界サーク」「妖魔界ゼキシス」「妖精界オーシャニティ」

である。３つの世界は互いに限られたものしか行き来はできず、特に妖魔界には強い封印がかけられた。神々は人間界に残ったが、その力は一段と衰え、やがて人間との混血が進み、いつしか純粋な神は存在しなくなった。

現世(ゲームにおけるＮＯＷ)において、神の血を引くものは数多くいるが、稀に神と同様に力(サーク)を使えるものもおり、主人公もその一人で、特にデュエルの血を継ぐ者である。サーク・ディープルは、彼ら力(サーク)の使える者たちにとって「力(サーク)の増幅装置」のようなもので、赤、青、緑の３つを揃えて初めて効力を発揮する。

青のサークディープル：“精神”を表す。盾に宿らせる

赤のサークディープル：“力”を表す。剣に宿らせる。

緑のサークディープル：“生命”を表す。鎧に宿らせる。

## バドゥーの侵攻

世界が三つに分けられて後、まだ純粋な神が人間界にいたころ、妖魔界から封印を乗り越え、侵攻して来た者があった。それがバドゥーである。バドゥーは妖魔軍団を率いて人間界を席巻したが、神々の中でも最強と言われた戦神デュエルの前に敗退し、バドゥー自身はその「精神」と「肉体」を分断され、人間界に封印されたのだった(もうその時点で、デュエルにもバドゥーを消し去ったり妖魔界に戻したりするだけの力は残されていなかったのである)。しかし、250年の後バドゥーは復活する。それもこれもすべて、神々には判っていたことだった。神々は

「すべては、歴史が始まったときにすでに決まっていた」

ことを身をもって体験し、また運命神テイメリアスによってすべての未来を知っていたのである。

このバドゥーの復活は、戦神デュエルの子孫「ラトク・カート」によって、阻止された。だが、妖魔の侵攻はこれに留まらず、この後も続くことになる。神々と妖魔の永き戦いは、まだ始まったばかりなのである。

## 補足資料

●ドミク(『Xak- I』森の番人)が語る書物の一節

「邪悪なる者“バドゥー”現われし時、いずこからか戦いの神現われ、サークの力にて、この者を封じん。」

「“サークの力”を制する者は、この世(サーク)を制する。」

●戦神デュエルが語る(『Xak- I』)

「“サークの力”それは、この世界“サーク”自身の持つ、魔法を超えた超自然の力」

サークディープル：その昔、まだ未熟な者がサークの力を使うときに用いた宝石。

●炎の砦の老人が語る口伝(『Xak- I』)

「バドゥーを倒し封印できるものも神とその子孫なら、封印を解くことができるのもまた神の子孫である」

# 歴史年表

※(　　)内はXakIIを基準とした数字である。

| | |
|---|---|
| 聖歴以前 | ：神界の衰退、妖魔の台頭、三界分離、妖魔封印 |
| 聖歴元年(756年前) | ：神々の英断、神と人の婚姻、聖母受胎 |
| 聖歴553年(203年前) | ：バドゥー来襲<br>戦神デュエル、バドゥーと戦い、その魂を「永久氷壁」へ<br>身体を「王家の聖域」へ封印する |
| 聖歴603年(153年前) | ：「最後の神」の死 |
| 聖歴713年（43年前） | ：ジーク・ボルドー誕生 |
| 聖歴715年（41年前） | ：ドルク・カート誕生　ミリオフ・エステラン誕生 |
| 聖歴726年（30年前） | ：ウェービス国王サリアス・ウェービス、ミース王妃を迎える |
| 聖歴727年（29年前） | ：ニル・バーウ誕生 |
| 聖歴730年（26年前） | ：アーバント・ウェービス、シャスターヌと婚姻<br>ウェービス三剣士、勇名をはせる |
| 聖歴733年（23年前） | ：フェル・バーウ誕生 |
| 聖歴736年（20年前） | ：ドルク・カート、サリアと結婚 |
| 聖歴737年（19年前） | ：ラトク・カート誕生　クベラフ・ウェービス誕生 |
| 聖歴738年（18年前） | ：シャナ・タウトゥーク、ミューン誕生　ミューンさらわる |
| 聖歴740年（16年前） | ：ウェービス国王サリアス没<br>アーバント王位継承、三剣士散り散りに |
| 聖歴744年（12年前） | ：ミリオフ・エステラン没<br>[カウリャン城城主にして元三剣士の一人。死因不明] |
| 聖歴746年（10年前） | ：ジーク・ボルドー、バヌワの町に |
| 聖歴751年（５年前） | ：フェル・バーウ、バヌワの町に |
| 聖歴753年（３年前） | ：バドゥー復活『Xak-I』ラトク・カート、バドゥーを滅ぼす |
| 聖歴754年（２年前） | ：ゼミテル・タウトゥーク死去<br>スィーナリー号遭難、ファムタス・コーレイ船長死去<br>ジェロム・ボーディス失踪 |
| 聖歴755年（１年前） | ：ミリア・アリーナら結晶の谷で消息不明<br>バヌワ周辺の住民の疎開相次ぐ |
| 聖歴756年（現　在） | ：赤き月昇るとき『Xak-II』　ラトク・カート、バヌワの町へ |

# インストラクション

## Rising of The Redmoon

# ゲームを始める前に

〔ディスクの構成〕

●PC-88版　７枚組

| ラベル番号……ラベル名 | |
|---|---|
| ディスク１……デモ・ディスクＡ | ディスク４……シナリオ・ディスクＡ |
| ディスク２……デモ・ディスクＢ | ディスク５……シナリオ・ディスクＢ |
| ディスク３……プログラム・ディスク | ディスク６……シナリオ・ディスクＣ |
| | ディスク７……シナリオ・ディスクＤ |

この他にPC-88版は、「ユーザー・ディスク」を作成しなければなりません。「ユーザー・ディスク」は、パッケージの中に含まれていませんので、お客様の方でご用意ください。詳しくは、［ユーザーディスクについて］をごらんください。

●PC-98版　３枚組

| ラベル番号…ラベル名 | ディスク２…シナリオ・ディスクＡ |
|---|---|
| ディスク１…デモ・ディスク | ディスク３…シナリオ・ディスクＢ |

## ［ユーザーディスクについて］

●PC-88版

●「XakII」には、データ・セーブ機能があります。
これによって、ゲームの途中の状態をデータとしてディスクに記録しておいて、次回に同じ所から始めることが出来ます。このために、PC-88版では、「ユーザー・ディスク」を作成しなければなりません。
「ユーザー・ディスク」を作成していただかないと、データのセーブが行えませんので、ゲームを始める前に［ゲームスタートのしかた］の、「はじめてプレイする場合」に従って、作成してください。なお「ユーザー・ディスク」は、パッケージの中に含まれていませんので、お客様の方でご用意ください。

●PC-98版

PC-98版は、［シナリオ・ディスク］にセーブすることができます。ですからPC-98版は、「ユーザー・ディスク」の作成は行いません。

## ［ゲームスタートのしかた］

●PC-88版

はじめてプレイする場合

PC-88版のみ、ゲームを始める前に「ユーザー・ディスク」の作成を行います。「ユーザー・ディスク」の作成には、１枚の［ブランク・ディスク］が必要です。

５インチ２Ｄのメディアの［ブランク・ディスク］を１枚、用意してください。

まず、本体の電源を入れて、ドライブ１に［ディスク１］を、ドライブ２に［ディスク２］を入れます。すると、選択メニューが表示されますので、２、８キーで操作し、「ユーザー・ディスクの作成」を選んで、Ｘキーで決定して下さい。後は画面の指示に従って作成して下さい。（ただし、名前の登録に登場人物の名前

は使用できませんのでご注意下さい。)作成が終わったら、初めのメニューに戻ります。そこでディスプレイモードを選択して「オープニング」をご覧の上、ゲームに進んで下さい。

**すでにユーザー・ディスクを作成済みの場合**

まず、本体の電源を入れて、ドライブ1に「ユーザー・ディスク」を入れてリセットしてください。この時、ユーザー・ディスクのデータが自動的に読み込まれ、ゲームを途中で中断した人は前回セーブしたところから始まります。

しばらくすると、ドライブ2に入れるディスクを指示するメッセージが表示されますので、その指示に従ってディスクを入れてください。ドライブ2に入れるディスクは、シナリオの進行度で変わっていきます。

もちろん、オープニングからプレイしたい場合には、本体の電源を入れて、ドライブ1に[ディスク1]を、ドライブ2に[ディスク2]を入れます。これで「オープニング」からプレイできます。

**[ディスプレイ・モードの設定]**

PC-88版「XakII」のグラフィックは、アナログ仕様になっていますので、デジタル・ディスプレイをお使いの方は、ディスプレイ・モードをデジタルに切り替えていただくと見やすくなりますのでお試しください。この設定は、オープニング・デモとゲーム中で別々になっていますので、それぞれ次のように行ってください。

**★オープニング・デモ起動**

オープニング・デモは、通常はアナログ・モードになっています。起動すると画面にメニューウインドウが表示されますので、メニューを選んでください。

**★ゲーム中**

「XakII」は、通常はアナログ・モードになっています。デジタル・ディスプレイをお持ちの方はデジタル・モードに設定してください。f・4キーを押して、表示されるメニューの中から、ディスプレイ・モードをアナログか、デジタルか、使用するディスプレイにあわせて、選択してください。このモード・データはセーブを行うと保存されます。

# ゲームの進め方

〔操作のしかた〕　1.キー操作

**〈キャラクタの移動〉**

●テンキーの8、6、4、2で、上、右、下、左にそれぞれ移動します（ジョイパッドの上下左右ボタンに対応)。テンキーの1、3、7、9で、左下、右下、左上、右上にそれぞれ移動します。また、4と2、6と2、4と8、6と8をそれぞれ同時に押しても、左下、右下、左上、右上にそれぞれ移動します（ジョイパッドの上下左右ボタンの組み合せで対応)。
※98版は、テンキーの代わりにカーソルキーも使えます。

**〈剣振り攻撃とフォース・ショット〉**

●Xキーで、剣を振り、キャラクタの前方、剣の方向に攻撃を加えることができます（ジョイパッドの2またはBボタンに対応)。装備している剣に魔法がかけてあれば、剣を振った方向にフォースショット(魔法弾)が、撃てます。この時カナキーはONにしておいてくだ

さい。カナキーをOFFにしておけば、フォースショットを撃たない攻撃となります。
※ただし、町などの、ある決められた場所では、攻撃が制限されることがあります。

**〈ジャンプ〉**

●Zキーで、キャラクタがジャンプします。
（ジョイパッドでは、Aボタンに対応）

**〈アイテムの使用〉**

●スペースキーで、アイテムAを使用します。
詳しくは、「画面の説明」を参照してください。

**〈メニュー・カーソルの移動と選択決定、選択取消〉**

●テンキーの8、6、4、2で、上、右、下、左にそれぞれ移動します（ジョイパッドでは、上下左右ボタンに対応）。
Xキーで、選択決定します。
Zキーで、選択取消します。
※選択取消はメニューの構成によっては、できない場合があります。
※98版は、テンキーの代わりにカーソルキーも使えます。

**〈データのセーブとロード〉**

●f・1で、データのロードを行います。
f・5で、データのセーブを行います。
表示されるYES/NOメニューを選択実行してください。

**〈ゲームスピードの調整〉**

●f・3で、ゲームスピードの調節を行うことができます。
表示されるメニューの中から選択してください。

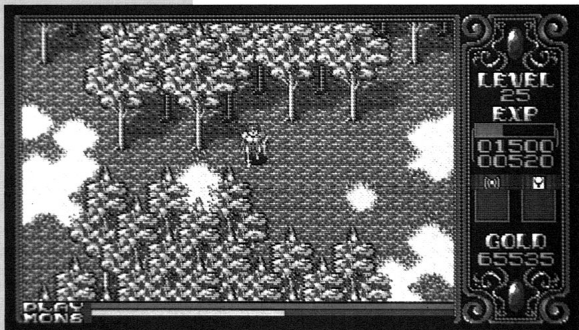
**〈ディスプレイ・モードの設定〉**

●PC-88版のみ、f・4で、ディスプレイ・モードをアナログか、デジタルか、使用するディスプレイにあわせて、選択することができます。
表示されるメニューの中から選択してください。

**〈キャラクタの透過表示〉**

●CAPSキーをONにすると建物の影などに入って見えなくなっているキャラクタを半透明で表示します。

# 画面の説明

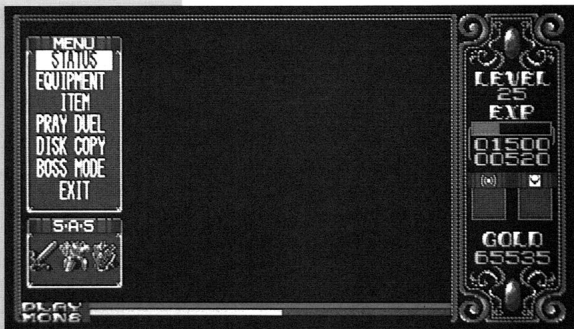
〔基本画面〕

**通常画面には、以下のような表示が出ています。**

**"画面右側表示エリア"**

LEVEL（レベル）　　　：自分の現在の成長レベル
EXP（エクスペリエンス）：自分の経験値
●次のレベルアップまでのレベルゲージによる表示
●次のレベルアップまでに必要な経験値
●現在の経験値
アイテム表示：現在装備しているアイテムの表示
ITEM（アイテム）・A：スペースキーで、いつでも使用可能なアイテム
ITEM（アイテム）・B：シナリオ進行で、必要に応じて使用されるアイテム
GOLD（ゴールド）：現在の所持金

**"画面下表示エリア"**

各種レベルゲージの表示
自分（PLAYER）のLIFE（ライフ）：現在の自分のライフの値
自分（PLAYER）のMP（マジックポイント）：現在の自分のマジックポイントの値
モンスター（MONSTER）のLIFE（ライフ）：現在戦闘中のモンスターのライフの値

# 補助操作画面

**STATUS(ステータス)**

現在の各種ステータスを表示します。

**EQUIPMENT(装備)**

装備を選択します。

**ITEM(アイテム)**

アイテムを選択します。

**PRAY DUEL(プレイ・デュエル)**

戦神デュエルへの神頼みです。

**DISK COPY(ディスク・コピー)**

ユーザーディスクのコピーをします。

**BOSS MODE(ボス・モード)**

ボスキャラと再戦することができます。

**EXIT(イグジット)**

補助操作画面を終了して、ゲーム画面に戻ります。

# 補助操作画面
## STATUS(ステータス)

現在の各種ステータスを表示します。

**Name(ネーム)**

自分の名前

**Life/Max(ライフ/マックス)**

自分のライフの値/その最大値

モンスターとの戦闘などでダメージを加えられたときに減ります。ライフが0になると死んだことになり、GAME OVERとなります。ライフの回復は、場所によって回復のしかたが違います。地上など、じっとしていることによって回復できる場所、地下など、食べ物や薬などのアイテムによってのみ回復できる場所などがあります。最大値は、レベルが高くなるに従って大きくなっていきます。

**Mp/Max(マジックポイント/マックス)**

自分のマジックポイントの値/その最大値

魔法をかけた剣を使用して、フォースショット攻撃を行なうとマジックポイントが消費されています。マジックポイントが0になるとフォースショット攻撃ができなくなります。マジックポイントの回復は教会で行なえます。最大値はレベルが高くなるに従って大きくなっていきます。

**Strength(ストレングス)**

**自分の攻撃力＋アイテムの使用による付加攻撃力**

レベルが高くなるに従って大きくなっていき、この値が大きいほど、戦闘の際に相手に与えるダメージが大きくなります。またガントレットなどのアイテムを使用することによって、攻撃力を付加することができます。

**Defense(ディフェンス)**

**自分の防御力＋アイテムの使用による付加防御力**

レベルが高くなるに従って大きくなっていき、この値が大きいほど、戦闘の際に相手から受けるダメージが小さくなります。またプロテクションリングなどのアイテムを使用することによって、防御力を付加することができます。

**Sword(ソード)**

**装備している剣の攻撃力**

この値が大きい剣ほど、戦闘の際に相手に与えるダメージが大きくなり、より強力なフォースショットが撃てます。

**Arm／Shi(アーマー／シールド)**

**装備している鎧の防御力／装備している盾の防御力**

この値が大きい鎧や盾ほど、戦闘の際に相手から受けるダメージが小さくなります。

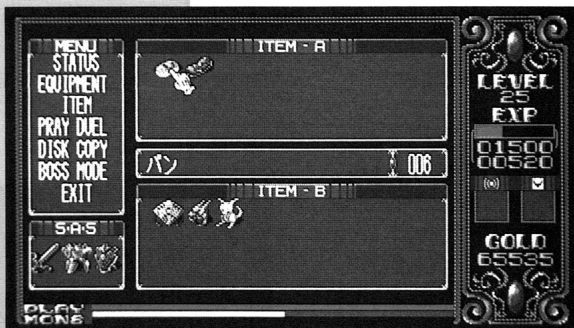
**Karma(カルマ)**

**カルマの値**

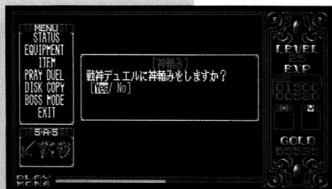
モンスターを倒したり、悪意のある行動を選択した時に増えていきます。この値が、大きくなるとレベルアップができなくなったりします。カルマを減らすには教会で祈ったり、クロスを使うことによって行なえます。ただし、クロスを使用すると引替えに体力が消耗しますので気をつけてください。

**装備を選択します。**

テンキーで、希望の装備を選択し、Ｘキーを押して決定します。するとその装備に白いマスクがかかり、その装備の名前の表示と、魔法がかかっている場合には、その右に「魔法」と表示が出ます。さらに左下の装備の欄にも表示がされ、装備したことになります。その他の装備を変更したい場合には、続けておなじ手順で行ってください。装備の選択を終わるときはＺキーを押してください。

# 補助操作画面
## ITEM(アイテム)

**アイテムを選択します。**

テンキーで、希望のアイテムを選択します。この時中央に選択しているアイテムの名前とその所持している個数が表示されます。アイテムを選択したら、Xキーを押して決定します。するとそのアイテムに白いマスクがかかります。さらに右のアイテム表示の欄にも表示がされ、そのアイテムを装備したことになります。

アイテムは、スペースキーでいつでも使用可能なアイテム・Aと、シナリオ進行で必要に応じて使用されるアイテム・Bとがあり、それぞれ1つづつしか装備できません。さらにアイテムを変更したい場合には、続けておなじ手順で行ってください。装備の選択を終わるときはZキーを押してください。

**PRAY DUEL（プレイ・デュエル）**

戦神デュエルへの神頼みです。ゲーム中で、ただ一度だけ使うことができる特別メニューで、LIFEやMPの値をMaxにし、カルマを0にすることができます。必要に応じて使ってください。表示されるYES/NOメニューを選択実行して、画面の指示に従ってください。

**DISK COPY（ディスク・コピー）**
※PC-88版のみ

ユーザー・ディスクのコピーを行います。すでに作成されたユーザー・ディスクを保存して、別のユーザー・ディスクでゲームを続けたい場合などに使ってください。表示されるYES/NOメニューを選択実行して、画面の指示に従ってください。

※ユーザーディスクの作成ではありませんのでご注意ください。

**BOSS MODE（ボス・モード）**

ゲームを最後までクリアすると、このメニューで、ゲーム中ですでに倒したボスと再戦することができます。表示されるメニューの中から選択してください。

なおボス・モード終了後は、その時セーブされているゲームがロードされますのでご注意ください。

# ゲームの展開

このゲームは、「ボローズの森」の中から始まります。父の消息をたどるため、バヌワの町に向った主人公「ラトク・カート」は、この「ボローズの森」で道に迷い、森から出られなくなっています。
1.まずは、そこから出て町に向わねば、なりません。
2.やがて、無理をして探索に飛んでいた「ピクシー」が
　戻ってきますので、その話を聞いてみてください。
そこから、この「サーク世界」における、あなたの「新たな冒険」が、始まります。
　シナリオは、大きく4つのステージに分けることができ、だいたい1枚のディスクに1ステージと考えられます。1ステージにBOSS(ボス) ほぼ1体が登場し、それを倒すことにより、次のステージに進むことができるようになります。

**〈会　話〉**

　町などで、モンスター以外の人と話をしたい時は、相手に接触してください。こちらを向いて話をしてくれます。
　また、家やショップでも、そこに登場する人と話ができるところがあります。
　メッセージが表示されている中に点滅する三角印が表示されることがありますが、それはまだメッセージに続きがあることを示しています。何かキーを押すと次のメッセージが表示されます。話し終ったら何かキーを押してください。
　会話によって、さまざまな重要な情報が得られますので、こまめに話をしてみてください。

**〈ショップ〉**

　町には「武器屋」「道具屋」「魔法屋」の3つのショップがあります。ショップに入るとメニューがでますので、表示されるメニューの中から選択してください。
「買う」や「魔法をかける」などを選択すると、アイテムや装備が表示されますので希望のものをテンキーで選択して、Xキーを押して決定します。さらに表示される、YES/NO メニューを選択して、実行するかどうかを決定してください。
　また、各ショップの人物もストーリーに大きく関わってきますので、状況によってはアイテムを売ってくれない場合もあります。

〈戦　闘〉

ゲーム中でモンスターと戦うには、2つの方法があります。

1.剣で斬りつける

2.魔法のかかった剣でフォース・ショットを撃つ

それぞれ有効範囲が違いますので、モンスターとの間合いの差によって使い分けて攻撃してください。ただし、剣を振っているときは、盾を下ろしていますので、防御力は低下しますから注意してください。

また敵の持つ武器の部分などは当然ながら、攻撃をしてもダメージを与えることはできません。また、ボスなど大きめの敵には、攻撃を受け付ける部分とそうでない部分があります。いろいろな所を攻撃してみて弱点を捜し出しましょう。

各装備は「魔法屋」で魔法がかけられますが、魔法がかけてあるかどうかによって、その力は大きく変わってきます。フォースショットの撃てる剣だけでなく、防具もその防御力が大きく変化しますので、魔法をかけておくことをおすすめします。

レベルに合った戦闘を行うことが、ゲーム進行のひけつです。ゲームを進めていくと、自分よりレベルの低いモンスターを倒しても、得られる経験値は低いことが確認できると思います。

経験値を上げ、レベルを高くしていくことは、必要ですが、モンスターを倒すとカルマも増えます。「XakII」では、シナリオ進行によって経験値を得られることもありますので、時には戦闘を回避して進んで行くことが、ゲームクリアの早道だったりするかもしれません。よく考えて行動するようにしましょう。

〈アイテムの入手とその使用〉

アイテムの入手のしかたには、

1.ショップで買うことのできるもの

2.ある人からもらったり、ある場所でのみ、手に入れることができるもの

などがあります。必要に応じて手に入れてください。
その使用のしかたも次のようなものがあります。

1.装備してスペースキーを押す(アイテム・A)

2.装備しておくことにより、必要なときに自動的に使用される（アイテム・B）

手に入れたアイテムがどちらのタイプかは、補助画面のITEMメニューで確認して装備してください。

**〈宝箱や扉の開け方〉**

宝箱や扉を開けたいときは、その宝箱や扉に触れてみてください。カギなどが必要なもの以外はそれで開きます。

カギが必要な扉などは、アイテム・Bのその扉に適したカギのアイテムを装備して、同様に触れれば開きます。

**〈データ・セーブ〉**

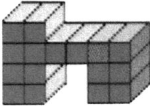
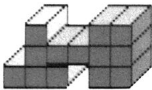
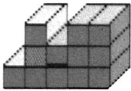
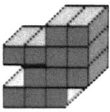
いつどこで、手ごわいモンスターに出会い倒されてしまうかわかりません。また、各所に配置されたトラップを回避するためにも、こまめにデータ・セーブを行うことをおすすめします。レベルアップしたときや、重要なアイテムを手に入れた時などには、とくに注意しましょう。

# VRシステム

## ★ニューVRシステム (VR SYSTEM Ver2.0)

VRシステムはXakのために開発された画面表示方式の総称です。もともとは背景とキャラクタの重ね合わせシステムのことでしたが、今では「限りなくリアルな表現」と言った大意的に使用しています。

「XakII」で使用されているニューVRシステムのプログラムは、「XakI」のものとまったく異なっています。基本的な仕様が変わった訳ではないのですが、より複雑な処理に対処するためや、画面表示時のぬらつきを解消するために、大幅な変更が必要となったのです。

「XakII」ではVRシステムのバージョンアップと共に判定を３Ｄ化しました。この方法は全く新しいもので少々とまどうかも知れませんが、慣れれば今までにないゲーム性を楽しんでいただけるはずです。

**【ニューVRシステムの特徴】**

- 縦または横方向の多重スクロールが可能
- キャラクタのジャンプが可能
- 「XakI」より複雑なマップの表現が可能

## ★当たり判定の3D化

「XakⅠ」の当たり判定は2Dで行っていました。キャラクタの足元に適当なサイズの長方形を仮想し、これ同士の当たりをチェックしていたのです。この方法だと槍のような長いものを持ったキャラクタとの判定が出来ないため、見た目と判定を合わせるためにどうしてもキャラクタが直方体(四角い箱)に収まってしまうような形になってしまいます。

# 開発スタッフ

【PC-88版の開発だよ】

今回のXakⅡは以前にも増してメモリとの戦いでした。後半では「プログラムを作る→メモリが足りなくて動かなくなる→ あちらこちらで省メモリ化に努める→やっと動く」ということの繰り返しでした。結果として前作より遥かにディスク・アクセスが多くなりましたが、決してプログラマの手抜きではないことを分かってやってください。「努力と根性」で一生懸命やった結果です。それから、ディスク・アクセスは前作より高速化しましたよ。

戦闘時の3D判定はどうでしたか。全く新しい方式なので最初は戸惑ったのではないでしょうか。慣れてくれば今までにはなかった戦闘シーンを楽しんでいただけたと思います。実はこのルーチンも大変な努力の結果なのです。プログラマの頭も随分悩ませてくれましたが、それぞれのキャラクタの各パーツごとに高さのデータを持つので、データを入力するツールを作る人、実際にデータを入れる人には、より大変だったようです。これも「努力と根性」の結果というわけ。

敵キャラさんの動きが随分凝っていたでしょう。これはプログラマ泣かせでメモリもないのに複雑な動きを何種類も実現するのにエライ苦労させられました。出来上がってテストというときも、敵さんの剣が自キャラに当たってくれない、アニメパターンと実際の動きが合っていないとか調整もとても大変でした……。　というわけで、今回は大変だらけ。努力と根性なくしては出来上がらないゲームがXakⅡというお話でした。XakⅢがあってももう作る元気がないよ〜。誰か作ってくれ！

プログラミング **三曽田 明**

みそだ

••••••••••••••••••••••••••••••••••••••••

今回特に自信があるのが3Dの当り判定で、このシステムは疑似3Dの絵をほぼ正確に当り判定でき、いろんなタイプのキャラクタがコントロールしやすいのが特徴で表示面積の大きいキャラクタも高速に処理できる構造になっています。

多重スクロールやアナログ対応のグラフィックで更にパワーアップし、一癖も二癖もあるキャラクタが動きアーケードゲームも真っ青な処理もあり、今までのアクションRPGの最高傑作と言ってもいいでしょう。

最後に、XakⅡを買ってくれてありがとうございました。今年の人気ソフト第一位はXakⅡになるよう雑誌のアンケートには、XakⅡを入れてくださいね。

プログラミング **永井 勝也**

ながい

やあ、僕は前回“Xak I”のゲームデザイン、シナリオ(一生涯の汚点)、グラフィックを地獄のおもいで担当した柳島です。今回も、ゲームデザイン、ストーリー原案、グラフィックとけっこうつらかったナー。
じつは“Xak I”が終った時点で僕は“フレイの大冒険”(サークの世界を舞台にした、アクションゲーム、主人公はXak Iで登場したフレイ（あのオンブをして助けた女の子))と言う企画をたてたんだけれど、“XakⅡ”を作るのだ、という上からのお達しがあり、その企画は別のMSXチームに移ってしまったんだ、ウルウル。そんなわけで僕は泣く泣く“XakⅡ”の企画をし、1989年の8月に制作が(波乱含みで)スタートしたんだ。
でも今回は、前回程の地獄はなかったナー。それはシナリオを、かつて“英雄伝説サーガ”というRPG(知ってる人はエライ！)のシナリオを手掛けられた加藤雅史課長に依頼することが出来たからだ。課長に舞台構成とストーリーのラフ(ムチャなぐらいのラフ)をお渡しし、細か～く作っていただきました。それからもう一人今回は、青木君という、モンスターキャラの制作をアシストしてくれた頼もしい助っ人もいました。
そんな訳で“XakⅡ”はもしかするとスンゴイ作品になるかもしれない。
もちろんだがグラフィックも前作にましてスンゴイぞー。

☆1990/8☆

ゲームデザイン & グラフィックス **柳島 秀行** Yanagi

●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

XakⅡは楽しんでいただけましたか？　今回は､シナリオシステムの88・98と、98版移植を担当しました。ここでは、陰の存在、シナリオシステムを見ていきましょう。
Xakシリーズのシナリオシステムは｢Meal｣といって､プログラマでなくシナリオライタがシナリオを書けるようになっています。そして、マップ上に設定したイベントにより、シナリオが起動されます。シナリオライタは、自分で設定した状況に応じて、シナリオをごりごり書くわけです。また、プログラマと決めた拡張機能が自由に設定でき、無敵のシナリオが書けるようになっています。
｢Meal｣システム自体は、アドベンチャーのシナリオも書ける汎用システムです。XakⅡで二代目になりました。できがいいのでしばらく使います。また、そのあとのオリジナル作品では、さらに拡張して、びっくりすることをやってしまおう！などと考えています。
目の離せないマイクロキャビンをよろしく

プログラミング **山田 浩司**

☆わたしが シナリオ担当の、"かとう"だ! もんくあっかぁ !! ☆

え?プロデュース?
たしかに私はあのSONYのワープロ使って
シナリオ書いてましたけどね...
だから私は菊池さんの仕事場行って
サインもらって来ただけです、てば。

4. Aug. 1990.
MASASHI. KATO.

※ ああ、ひさしぶりだなぁ。こういうくだらないものを
描くのは.... サークはまじだからつかれる
さあ、シナリオ作業に戻るか... まだ"森"ができただけなんだよな...

プロデュース&シナリオ
**加藤 雅史**

遂に発売になりました／待望の新作RPG「XakⅡ」。お買い上げ下さいました皆さん、本当にありがとうございます。

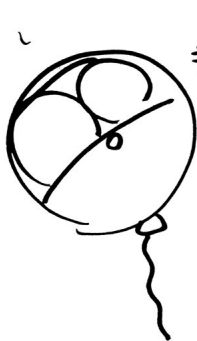
僕が主に担当した作業はマップエディットと言って、柳島先生（ゲームデザイン、グラフィック担当の柳島秀行氏）の作ったマップキャラのパーツを組み立てて最終的な背景を完成させる、といったようなものでした。「組み立てだけだからそんなに難しくもないだろう」と甘い事を考えていたのも束の間、ご存知の通り「XakⅡ」では“新VRシステム”ってヤツで超リアルな3D空間を構築するという仕様。これに対応したエディットとなると、なかなかけっこう大変な訳です。何と言っても苦労したのはステージ1にあたるボローズの森。何重にも立ち並ぶ木々の背景とジャンプするキャラクター、ダイナミックなアクションで突き出す剣やフォースショット、そして空中に宙かぶ敵など、これらの総合的な対応には随分と頭と胃の痛い日々を送らせてもらいました。

こうした苦労の甲斐あって、完成したバトルフィールドでは驚く程リアルな3Dバトルが展開されて‼…いますよね⁉（何を穏そう、この原稿を書いている時点ではまだ完成していないのです…）

マップエディット **久保 泰章**

Rino

サウンド **新田 忠弘**

# 動かない時には

製品には万全を期していますが、万一、プログラムが動作しない時には、次のことをお確かめ下さい。
●本体やディスプレイは正しく接続されていますか？
●ディスクは正しくセットされていますか？
●何かキーを押しながら、電源を入れていませんか？
他、ご購入された販売店等で、同じ機種での動作をお確かめ下さい。もし、別の機械で正しく動作するような場合は、ご使用の機械の故障などが考えられます。販売店にご相談下さい。

## 98シリーズについて

Xakは384ｋバイトのメインメモリが必要です。また、本体メモリスイッチの設定が、正しく設定されている必要があります。ユーザーズマニュアル、ハードウェアマニュアルを読んで設定して下さい。また、Xakは9801/Ｅ/Ｆ/Ｍでは動作しません。

## 88シリーズについて

ディスクがゲームディスク、ユーザーディスクの合わせて８枚に分れています。交換するディスクが間違っていないか画面のメッセージを確認して下さい。

## サウンドについて

XakはFM音源に対応しています。

●98シリーズはUV/UX/CVなどは本体内蔵のサウンドボードより音が出ます。AV対応のモニタであれば、そのスピーカからも音が出ます。本体にサウンドボードを内蔵していない機種は、拡張スロット上のオプションボード(PC-9801-26／26K)にて対しします。バランス上、拡張ボードのスピーカでは音が割れることがあります。
●88シリーズは本体に内蔵しているものを使用します。音は本体のスピーカとラインアウト及びAV対応のモニタであれば、そのスピーカから出ます。拡張スロット上のサウンドボード(PC-8801-11)及び拡張スロット上のサウンドボードII(PC-8801-23)には対応しておりません。本体内蔵のサウンドボードIIでは従来のモードで音が出ます。このように、そのままで音の出る機種もありますが、Xakは外部スピーカにてバランスを調整しています。できるだけラインアウト端子から外部オーディオ機器へ接続してお楽しみ下さい。

# サポート体制

●ディスクを読んだ後、止まってしまった
●画面が乱れて変な文字やグラフィックが出た
●最初からまったく動作しない

などの症状が発生した時、また前項の他の場合にも動作しない時には、誠に申し訳ございませんが、お手持ちのディスクの動作不良が考えられます。大変お手数ですが、商品に同封のユーザーサポート依頼書をご記入の上、弊社までディスクと共に郵送下さい。
至急調査の上、交換品をお送り致します。なおユーザーサポートはユーザーアンケートをご返送して頂いた方のみに有効ですので、ユーザーアンケート葉書は必ずお送りくださいますようお願い致します。

●もしもディスクを壊してしまった時は

お客様の操作ミス等でディスクを壊されてしまった場合、有償でディスクを交換いたします。料金はディスク1枚につき現金1500円(税込)を現金書留でお送り下さい。
※ディスクをお送りの際にはダンボール紙等で丁寧に包んで、必ずすべてのディスクをお送り下さい。ユーザディスク、データディスクなどお手元で作成された関連ディスクがある場合は、それも忘れずに同封して下さい。

---

【送　り　先】
〒510 三重県四日市市安島2-9-12
株式会社マイクロキャビン ユーザーサポート係

●商品の品質に関する問い合わせは……
月〜金曜日　14:00〜17:00
TEL.0593-51-6482 ユーザーサポート係まで

※ヒントについての問い合わせはご遠慮ください。

# ご注意

①このプログラム及びマニュアルの内容の一部又は全部を無断で複製することは法律により禁止されています。レンタルやコピーを行なうと、著作権法により厳しく罰せられます。
当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意下さい。

---

②このプログラムは、個人用として使用するほかは、著作権法上、株式会社マイクロキャビンに無断で使用することは出来ません。

---

③この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。

---

④製品の内容には万全を期していますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなど、お気づきになられましたらご連絡下さい。

---

⑤運用した結果については ④ 項にかかわらず、責任を負い兼ねますので、ご了承下さい。

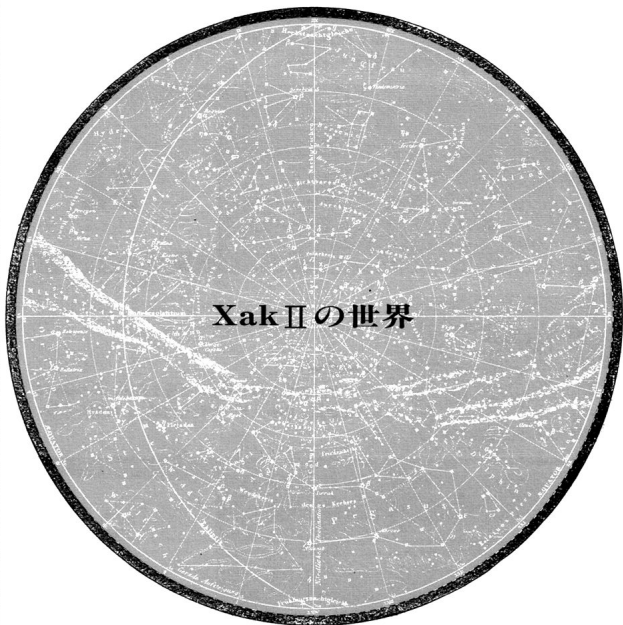
---

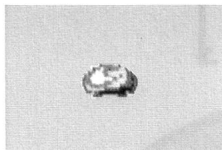
⑥お電話やお手紙でのゲームのヒントについてのお問い合わせは、お受けしておりませんのでご了承下さい。

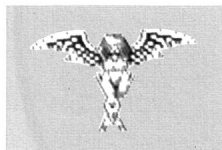
## STAFF

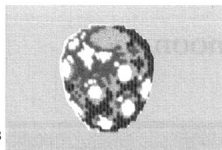
| | |
|---|---|
| ゲームデザイン & グラフィック<br>Game Design & Graphic | 柳島　秀行<br>HIDEYUKI YANAGISHIMA |
| プロデュース & シナリオ<br>Produce & Scenario | 加藤　雅史<br>MASASHI KATO |
| グラフィック<br>Graphic | 青木　文秀<br>FUMIHIDE AOKI |
| | 川口洋一郎<br>YOUICHIRO KAWAGUCHI |
| マップエディット<br>Map Edition | 久保　泰章<br>HIROAKI KUBO |
| プログラミング<br>Programming | 三曽田　明<br>AKIRA MISODA |
| | 山田　浩司<br>HIROSHI YAMADA |
| | 永井　勝也<br>KATSUYA NAGAI |
| サウンド<br>Sound | 新田　忠弘<br>TADAHIRO NITTA |
| | 笹井　りゅうじ<br>RYUJI SASAI |
| アートディレクション<br>Art Direction | 谷口　恵津子<br>ETSUKO TANIGUCHI |
| イメージイラストレーション<br>Image Illustration | 菊池　通隆<br>MICHITAKA KIKUCHI |

●

| | |
|---|---|
| 企画・制作<br>Production | マイクロキャビン／アローソフト<br>MICRO CABIN／ARROW SOFT |

# XakⅡの世界

Rising of The Redmoon

### グリーン・スライム
普段はおとなしく、見た目はコロコロとして愛らしいが、敵を見つけ、攻撃圏内に入ってくると大口を開けて襲いかかってくる。

### G・トード
ピョンピョン跳ねながら移動する。トードの吐き出す舌には猛毒があり、触られると体がしびれてダメージを受ける。

### ハーピー
バサバサと大きな翼で羽ばたき空を飛ぶ。吊り橋のあたりで出現し、体当たりと羽針を飛ばし、攻撃を仕掛けてくる。

### スピット・スライム
少し大きめのグリーン・スライムに見えるが、口から吐き出す粘液には、強烈なしびれ薬が含まれている。

### アスコモイド
大きなキノコ科の生物で、意志は持たない。相手が目の前まで来ると特殊な胞子を出して相手にダメージを与える。

## ノーム

大きな袋を背中にしょっている。敵を見つけると袋からビンを取り出し、投げ付けてくる。しかも、そのビンが割れると大きな炎で燃え上がる。

## クリスタル・スコーピオン

見た通り結晶で出来たサソリ。
敵の近くまで素早く移動し、尾についた毒針で相手を刺す。

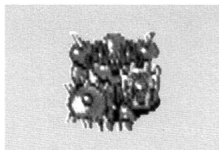
## クリスタル・ゴーレム

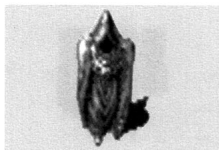
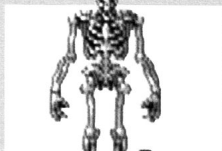
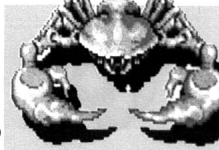
結晶から生まれたゴーレム。動きは鈍いが、両手からは−200度の冷気を噴射する。

## ゴースト

普段はノミの様に小さく地上で跳ねているが、敵を見つけると巨体を現す。主人公は“ショックの魔法”により大きなダメージを受ける。

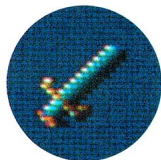
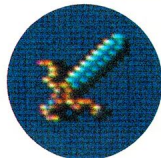
## ライウン

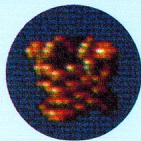
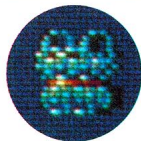
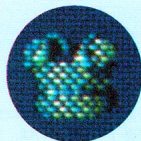
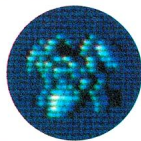
意志を持った小型の雷雲。
敵にゆっくりと近づき、足元をとらえるといきなり10000ボルトの雷を落とす。

**バナゴモド**
重そうな鉄球と、鎧をまとっている。
敵を見つけると頭上で鉄球をブンブン回し、狙いが定まると投げて攻撃してくる。

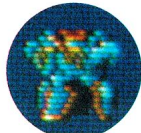
**ナイトメアー**
美しい角を持ったコバルトブルーの一角馬。
この馬の念波につかまると、幻覚による作用で別の次元に飛ばされてしまう。

**D・ソーサラー**
赤いマントをまとった大柄の魔法使い。
両手に気を集中させ、相手を目掛けて一気に発射する。
その気をまともに浴びたら、ひとたまりもない。

**スケルトン・ジャイアント**
大きな体のせいか動きは鈍い。肋骨を飛ばして攻撃を仕掛けてくる。

**G・クラブ**
大きなハサミを持つ、巨大な蟹。
獲物を見つけると、ハサミを使い攻撃をしかけてくるが、動作が鈍いため避けることが出来る。しかし、無敵なので倒すことができない。

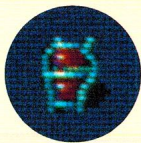
### グラディウス
武器屋で売っている中では、最も軽くて扱いやすい。

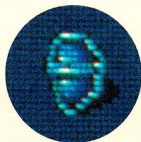
### ファルシオン・ソード
幅の広い湾曲した剣で円月刀とも呼ばれている。グラディウスよりも重く使いづらいが、慣れれば相当な威力を発揮する。

### セーバー
重くかつ、鋭い斬れ味が特徴であり、多くの戦士に愛用されている剣。ここの武器屋で売っているものは、その中でも特に鋭い上物である。

### ブロード・ソード
絶大な破壊力をほこる剣。その重さも並ではなく、かなりレベルの高い戦士でないと扱えない。

### グレート・ソード
３年前バドゥーを倒したときに使った、サーク史上最強と言われる剣。しかし、３年の間酷使され、かなりいたんでいる。

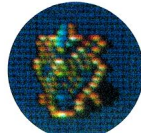
# 主な装備
〈鎧(よろい)〉

## レザー・アーマー
堅い皮でできた鎧。防御力はさほど高くないが、軽くて動きやすい。この武器屋のものはドラゴンの皮製だと言うが……。

## リング・メイル
小さな金属のリングをつなぎ合わせて作った鎧。通常よりリングが小さく、細かくたくさんつないである。少々重いが防御力はそれに見合うもの。

## チェイン・メイル
細かい金属製の糸で編みあげた鎧。この武器屋のものは特殊な編み方がしてあるらしく、厚くて重いが動きやすい。

## スケール・メイル
皮の上に小さな金属板を無数に取り付けたもので、かなりの防御力を発揮する。

## ブリガンディー
全身をおおうことができる合金製の鎧。とても重く、動きにくいという欠点はあるが、防御力は抜群。この武器屋のものは、特別重いが防御力は比べ物にならない。

## プレート・メイル
サーク史上最強と言われる鎧。３年前「炎の砦」にて手に入れたものだが、３年の間にかなりのきずを受け防御力も衰えがちである。

# 主な装備
〈盾(たて)〉

## スモール・シールド
小型で比較的軽く、扱いやすい盾。

## ラウンド・シールド
スモールシールドよりも一回り大きい盾。重さもそれなりになり、力を要する。

## ラージ・シールド
ラウンドシールドとほぼ同じ大きさだが、倍近い厚みがある。

## タワー・シールド
かなり大型で扱いづらいが、身を屈めれば全身をおおうことができ、防御力はかなり高い。当然さらに重くなる

## シルバー・シールド
銀の合板を使った盾で、がんじょうで防御力も高い。その重さは常人の手に余るもので、かなりレベルの高い戦士でないと扱えない。

## ナイツ・シールド
サーク史上最強と言われる盾。３年前にネムヌの町で、たまたま売りに出ていた物を手に入れた。プレートメイル同様、３年の間にかなりのきずを受け、防御力も衰えがちである。

# 主なアイテム
〈アイテム・A〉

### パン
食べるとライフを回復することができる。回復量はわずかなものである。

### 干し肉
食べるとライフを回復することができる。回復量はパンよりは多い。

### ガントレット
両腕に装着し、攻撃力を高めることができる。

### プロテクション・リング
指にはめることにより、防御力を高めることができる。

### アストラル・リング
指にはめることにより、幽体離脱が可能となり、いながらにして離れたところに視点を飛ばすことができる。

### ライフ・マント
ライフの回復が不可能な地下などでも、このマントを着けていれば、地上と同じように回復できる。

### テレポート・マジック
これを使えば一瞬にして町に戻ることができる。ただし魔力によって使えない場所もある。

# 主なアイテム
〈アイテム・B〉

### タウトゥークの像
木でできた妙な人型の彫像

### シャナラムの鏡
小型の銀製の鏡

### 蛇の鍵
蛇の飾りの付いた銅の鍵

### 宝玉
ヒスイの玉(青く透けている)

### 魔導書上巻
手書きの黒い革表紙の分厚い本

### 魔導書下巻
謎の魔導書の下巻

### 蛇のリング
蛇が絡み合ったような銀の指輪

### ゴーグル
特殊なレンズの入った
ゴーグル

### 黒のクリスタル
黒い宝石のはめ込まれた
謎の装飾具

### ラビィー
３年前にホビットのケインを助けた礼にもらったペット。今はトラップをかき分けるよう訓練されているが……。

### ドラゴンの指輪
３年前炎の砦から聖域へ通ずるマグマの海を渡るのに使った。指輪の中からドラゴンが現れて、乗ることができた。

### 王家の紋章
３年前の旅の途上、王家の使者であることを証明するのに用いた紋章。

# 主な登場人物

## ラトク・カート　19才　男

**主人公、フェアレスの町に住む戦士、剣士ドルク・カートの息子**

明朗快活で、剣の腕はウェービスでも指折りの「達人」(？)。およそ250年の昔、バドゥーを永久氷壁に封印した"戦神デュエル"の血を引く勇者として、3年前に再び復活したバドゥーを倒した。

## バスパ・ドラムエ　56才　男

**バヌワの町のアル中医者。**

きまぐれなアルコール中毒医者。しかし、腕は確かなようで、知識も豊富。若いころ、先のウェービス国王"サリアス"のもとで働いていたこともあるらしい。

## セスト・アリーナ　50才　男

**バヌワの町の町長。**

バヌワの町は、このセストの祖父バヌワ・アリーナが仲間と共に開いた町である。とはいえ、町長は世襲ではないので、彼自身の町の人々の信頼は厚く、顔に似合わず、温厚な知性派で必ずしも争いを好まない人物である。
結晶の谷の採取物(結晶石、薬草など)の商いをまとめる商人でもある。

## ピクシー　？　女？

**ラトクの旅のガイド。**

妖精界オーシャニティから、サーク界に修業（？）に来ている妖精族。明るくて、カンがいい。「ヤキモチやき」なところもある。
３年前にウェービス王の命を受け、戦神デュエルの末裔ドルクを捜しにフェアレスを訪れ、ラトクに出会う。バドゥー復活の最終段階で、ネクロマンサーによって連れ去られ、バドゥーに操られるが、ラトクによって救けられた。

## シャナ・タウトゥーク　18才　女

**“ボローズの森”の女狩人。**

負けず嫌いではあるが、実はさびしがりやな女の子。
生まれたときに一族もろとも両親を失い、祖母ゼミテルによって育てられる。

## ジーク・ボルドー　43才　男

**バヌワの町の武器屋（鍛冶屋）。**

陽気で豪快な肉体派。しかし、昔の話はあまりしたがらない。昔は王に仕える剣士であったらしいが、何等かの理由で剣を捨てて、鍛冶師の道を選んだという。

# Rising of The Redmoon

マイクロキャビン®

# XakII

# MSX2版 追加マニュアル

## ●ゲームを始める前に

ディスク1　デモディスク
ディスク2　プログラム＆シナリオ・ディスクA
ディスク3　プログラム＆シナリオ・ディスクB
ディスク4　プログラム＆シナリオ・ディスクC
ディスク5　プログラム＆シナリオ・ディスクD

この他に、MSX版は「ユーザーディスク」を作成しなければなりません。「ユーザーディスク」はパッケージの中には含まれておりませんので、お客様の方で御用意下さい。

## ●ユーザーディスクの用意

XakIIにはゲーム途中の状態を覚えておいて、次回に同じ所から始められるセーブ機能があります。XakIIはそのままでもゲームをすることができますが、ディスクは書き込み禁止となっているため、セーブすることができません。ですから、ゲームを始める前にユーザーディスクを用意して下さい。ディスクは新品でなくても構いませんが、以前の内容が消えてしまいますので、大切なデータを消さない様に注意して下さい。また、MSX2はディスクの他にパナアミューズメントカートリッジにもセーブすることが出来ます。

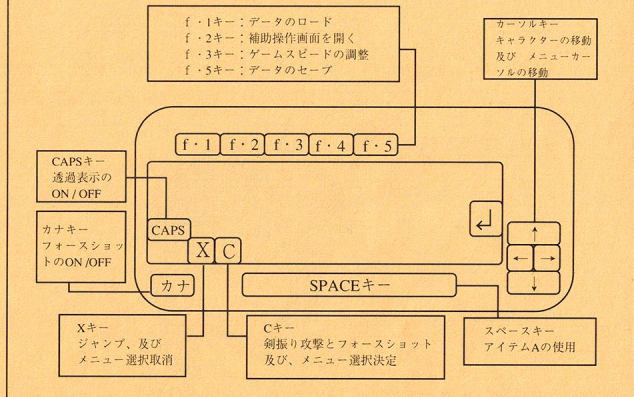
## ●ユーザーディスクの作成

ユーザーディスクを作成します。BASICを起動してユーザーディスクをドライブに入れ、以下の命令を入力して、2DDフォーマットのディスクを作ります。
キーボードより
CALL FORMAT［リターン］キーを押して下さい。この命令を入力すると、ほとんどの機種では以下の手順が必要になりますが、これに該当しない機種もあります。該当しないパソコンをお持ちの方については、パソコン本体に付属のマニュアルをご覧下さい。
Drive name(A,B)［A］を入力して下さい。
1-Singie sided
2-Double sided?
［2］を入力して下さい。
Strike a key When ready［リターン］キーを押して下さい。
しばらくすると....
Format complete
OK
と出れば終了。

※「Xak」「FRAY」などもユーザーディスクを作成してデータをセーブしますが、それぞれ1枚のディスクの一部分しか使用していません。しかも、それぞれ別の場所を使っているので、他のデータを壊すことなく「Xak」「XakII」「FRAY」のデータを1枚のディスクにセーブすることが出来ます。

## ●起動方法

・オープニングデモから見る場合
　ドライブに「ディスク1」を入れてMSXの電源を入れます。しばらくするとオープニングが始まります。オープニングの最後に、画面の指示に従い「ディスク2」と入れ換えるとボローズの森の場面からゲームが始まります。

・セーブした場所からゲームを始める場合
　セーブした時に遊んでいたディスクを入れてMSXの電源を入れます。すると、ロードメニューが表示されますので、画面の指示に従ってユーザーディスクのデータをロードして下さい。

## ●セーブ/ロードについて

[f・1] ロードメニュー（以前にセーブした所から再スタートします。）
[f・5] セーブメニュー（現在の状態をセーブします。）

・SRAM/ディスクの選択
　カーソルキーの上下で選択し、CキーでDATAの選択に移行します。EXITを選ぶとメニューを抜けます。

・DATAの選択
　カーソルキーの上下で選択し、Cキーで実行します。あとは画面の指示に従って下さい。EXITを選ぶとSRAM/ディスク選択に戻ります。

・ディスク、SRAMともに4つのデータをセーブすることが出来ます。SRAMをご使用になりますと、ディスクの抜き差しなどの手間がいらず、スムーズにセーブ/ロードが行なえます。

※ロードメニューはディスク2〜5で立ち上げた時にも表示されます。

# 祝!! XakII MSX版発売!!

…してるよネ.

さて.どーでしたか.MSX版は?自分では88版に(それほど)負けていないと思うのですが….うーん。え?雑誌にのってたのと絵がちがうって?いやいや まだ未熟なもので… 何度描きなおしたことか…

本当にいろいろな人にメーワクをかけてしまいました.どうもスイマセンでした!!

…そして!このXakIIを買ってくれたあなた! 本当にどうもありがとうございました

どうぞごゆっくりお楽しみ下さい。

ーピクシーだっ…きっと

1990.10.31. YOUICHIROU KAWAGUCHI
(P.N ヨリ哀筆人 SIRPENT)

MSX版グラフィックス　川口洋一郎

# ユーザーサポート依頼書

お買い上げのソフトに異常が発生した場合、この用紙に必要事項をお書き添えの上、ソフトと共に当社までお送り下さい。調査の上、無料で新しいものと交換させて頂きます。(但し、お客様の御使用上の不備による動作不良の場合は、手数料を頂くことがあります。)

・お買い上げソフト名＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

・御使用機種名＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

・ふりがな
・お名前＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　・年齢＿＿＿＿＿

〒
・ふりがな
・住　所＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　・TEL＿＿＿＿＿＿＿

下記の質問にお答えください。

1．ディップスイッチの設定状態

2．接続しているドライブまたはデーターレコーダー

メーカー名：　　　　　　　　　　型番：

3．接続している拡張ボード

拡張ボードの種類：

メーカー名：　　　　　　　　　　型番：

4．RAM容量　　　　　　　　　キロバイト

5．その他、拡張されているものがあればお書き下さい。

・症状：できるだけくわしくお書き下さい。

調査後、到着まで一週間程度、時間がかかりますのでご了承ください。